CONTENTS

◆ プロローグ ◆

・ようこそ、「帝国歌劇団・花組」へ！ ……4P
・花組メンバー紹介 ……6P
・邪悪な組織・黒鬼会 ……11P

1.プレイ前に準備すること ……12P

2.カードの種類 ……13P

・キャラクターカード
・敵カード
・サブキャラクターカード
・演目カード
・演出カード
・イベントカード

3.通常ルールと簡単ルール ……26P

4.さあゲームを始めよう！ ……27P

5.ゲームの流れ ……28P

6.カードの並べ方 ……30P

7.ルール指南 ……32P

・引き札フェイズ
・戦闘フェイズ
・公演フェイズ
・稽古フェイズ
・捨て札フェイズ
・手札補充フェイズ

8.勝利の条件 ……41P

9.演出カード、イベントカード、
サブキャラクターカードの使い方！ ……42P

◆もっともっと
「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」を楽しもう！◆ 46P

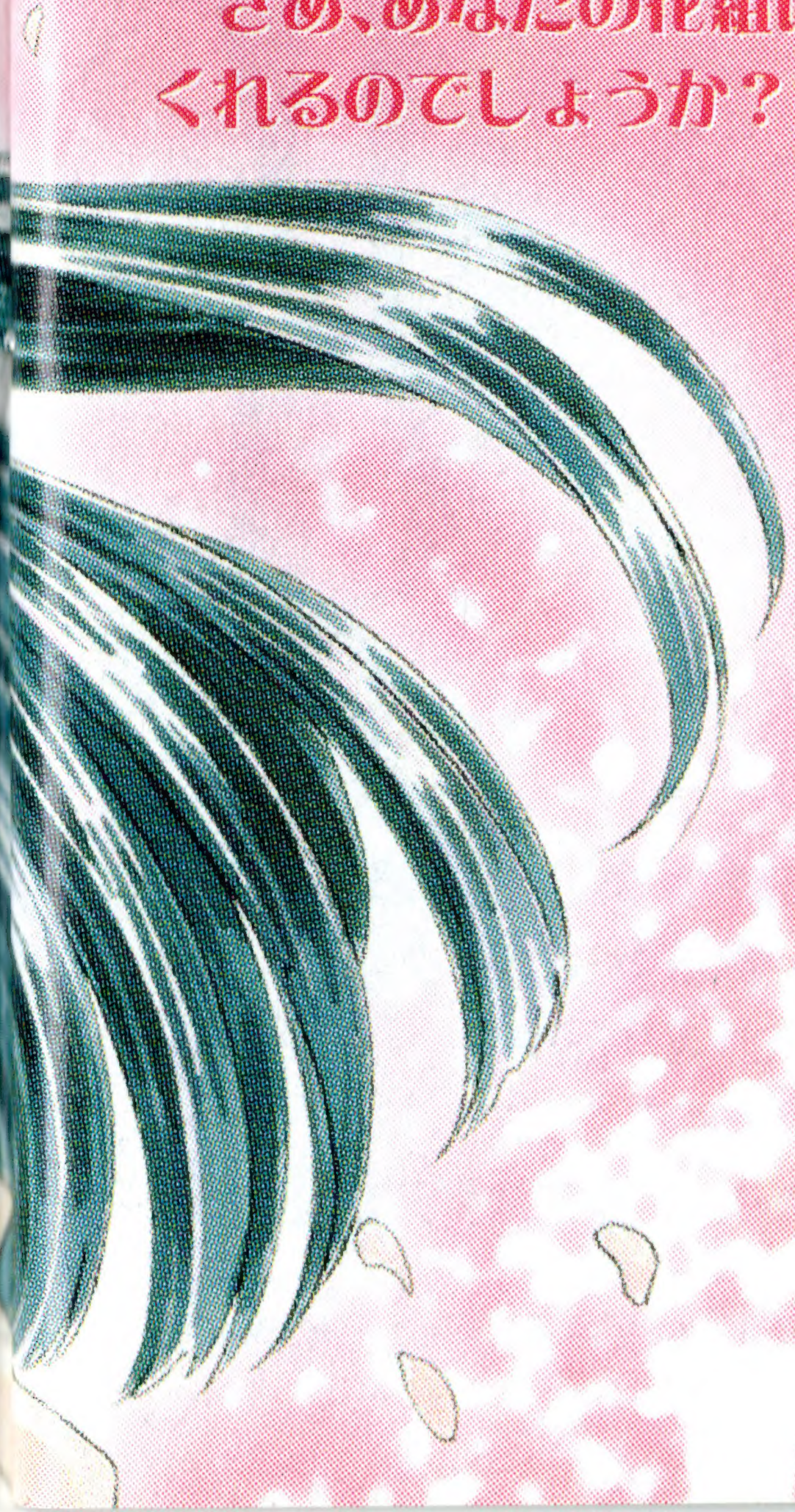
◆Q&A◆ ……50P

◆用語解説◆ ……53P

ようこそ、
「帝国歌劇団・花組」へ！

この「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」は、サクラ大戦の乙女たちが所属する「帝国歌劇団・花組」の舞台での活躍を描いたカードゲームです。プレイヤーは、劇場の支配人となり、花組メンバーと親交を深めていきます。彼女たちの実力を引き出して、演劇の舞台を成功させていくことが、ゲームの目的となります。

さあ、あなたの花組は、どんな華やかな舞台を見せてくれるのでしょうか？



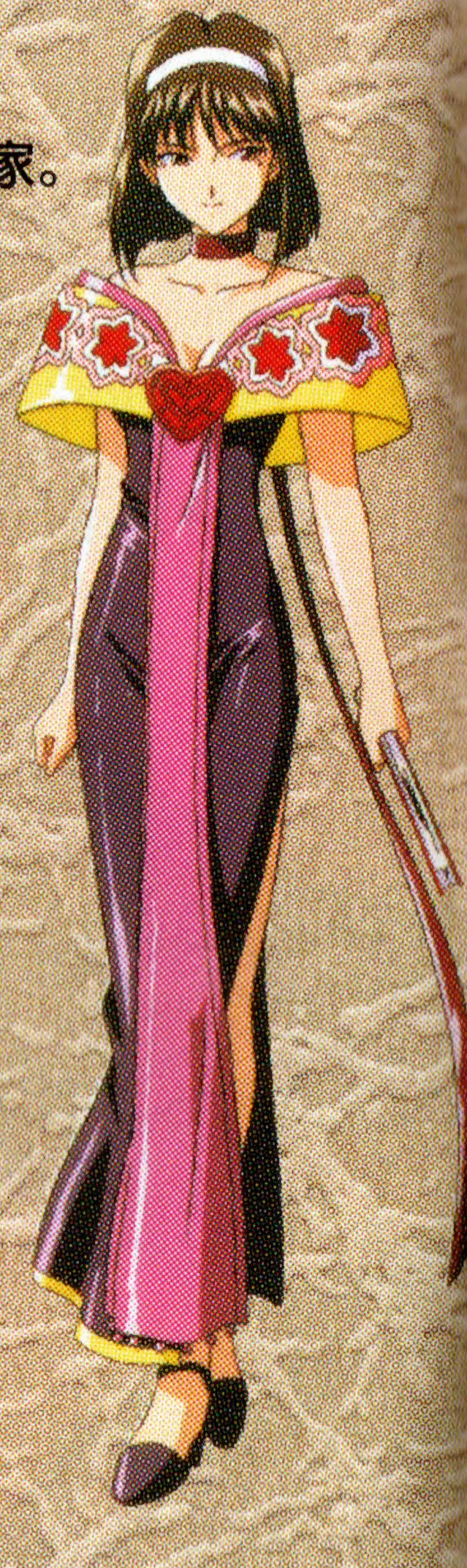
イラスト：松原秀典

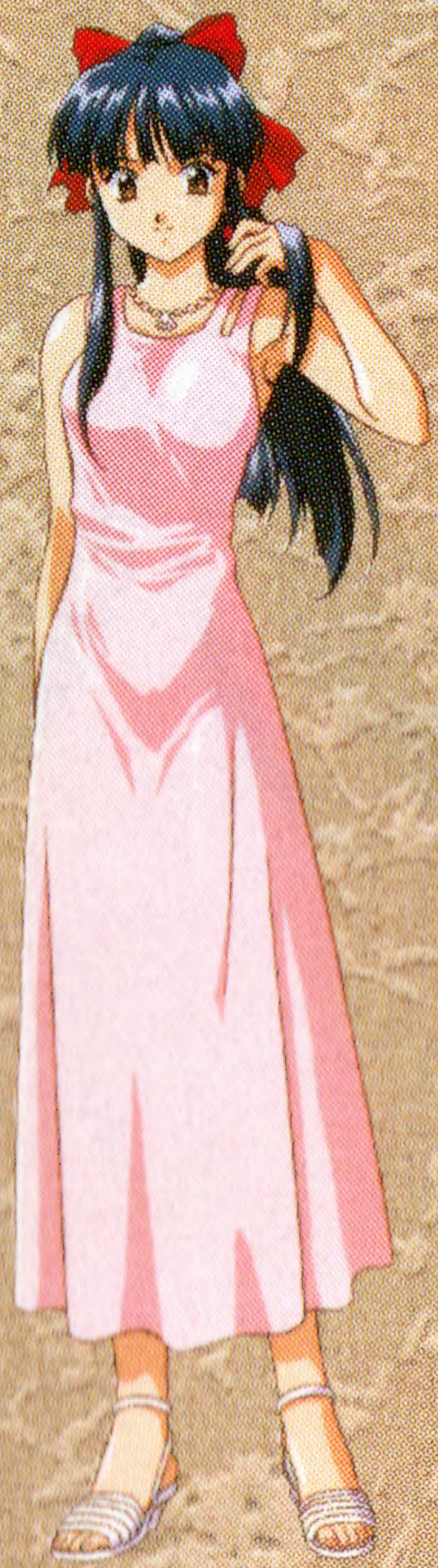
花組メンバー紹介

あなたの舞台に出演する帝国歌劇団・花組のスタアたちです。

真宮寺さくら

押しも押されぬ帝劇の花形スタア。
公演のないときにも、稽古を怠らない努力家。
＜主な主演作品＞
「楊貴妃伝」「弁天小僧」
「スサノオのオロチ退治」など



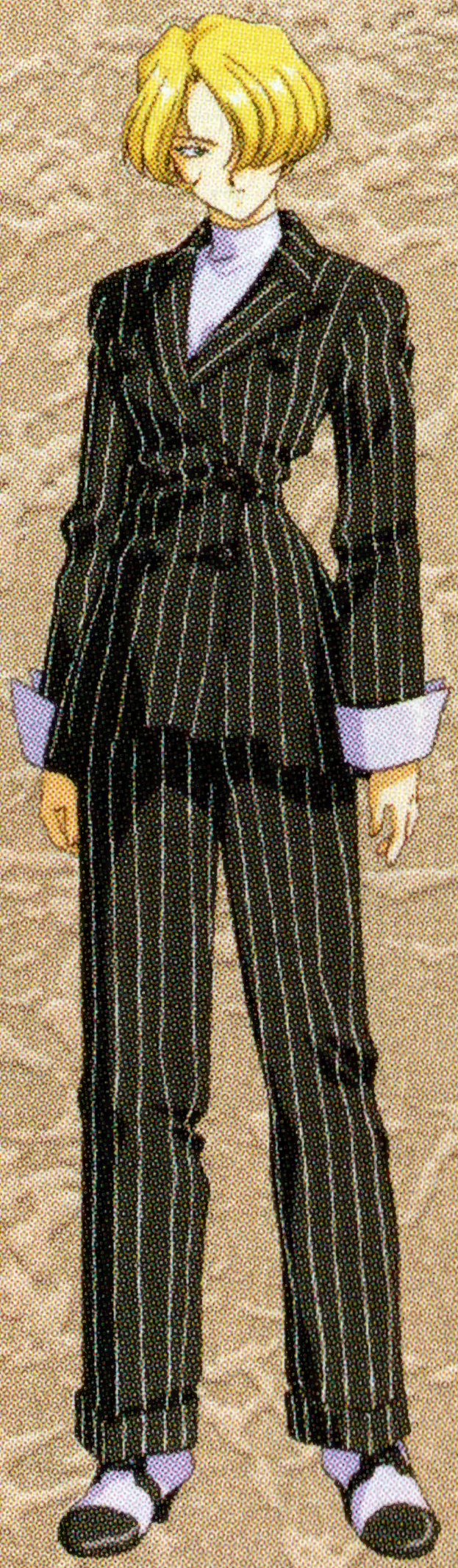


神崎すみれ

銀幕の大女優、冴木雛子を母に
持つ帝劇のトップスタア。
＜主な主演作品＞
「鏡の国のアイリス」
「ラプンツェルの塔」「三銃士」など

キャラクター原案：藤島康介　キャラクターデザイン：松原秀典

マリア・タチバナ



男役の多い彼女も、時には女性として出演することもあり、いつもと違った彼女が見られると話題になっている。

＜主な主演作品＞

「牛若丸」「幸福の王子」

「倫敦塔の怪人」など

アイリス

花組のマスコット的存在。

愛らしいその演技はまさに舞台に

花を咲かせる。

＜主な主演作品＞

「鏡の国のアイリス」「おやゆび姫」「たけくらべ」など

花組メンバー紹介

李紅蘭

舞台装置を手がける一方、舞台にあがればボケとツッコミで客の笑いを独占する、花組のエンターテイナー。

＜主な主演作品＞

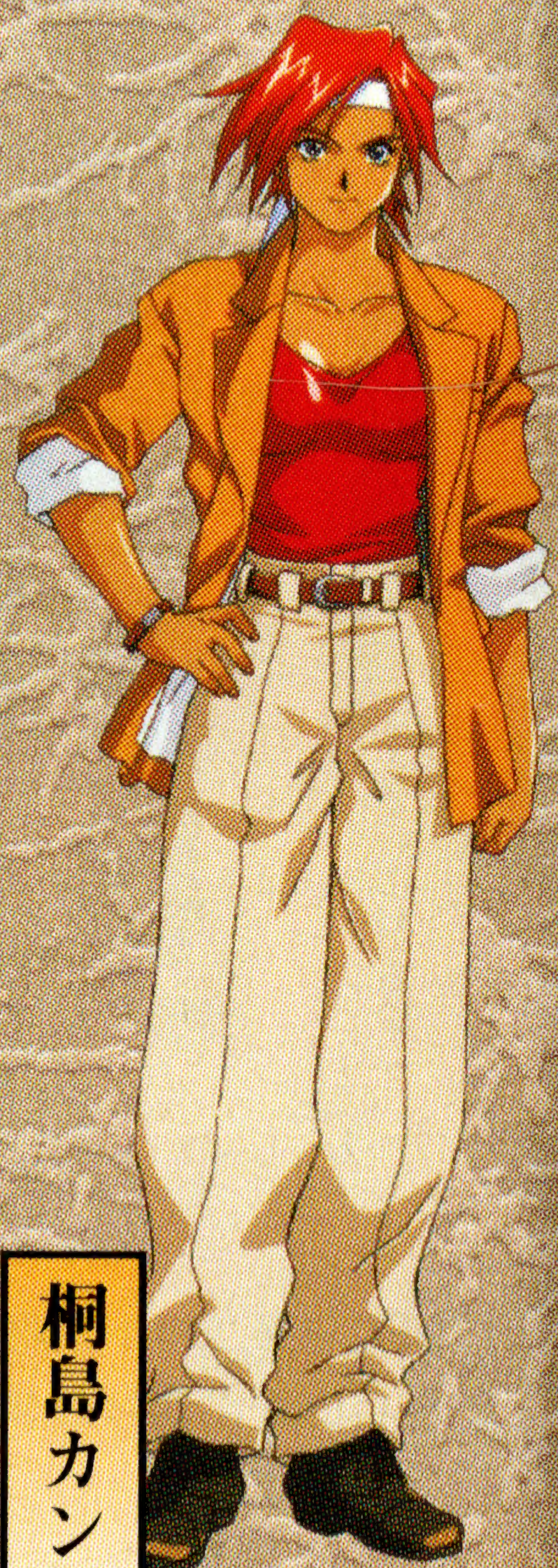
「吸血鬼ドラキュラ」「倫敦塔の怪人」
「修道女アンジェリーカ」など

桐島カンナ

犬猿の仲であるすみれと時折、舞台上でも乱闘になってしまうが、それを楽しみにしているファンもいるという。

＜主な主演作品＞

「吸血鬼ドラキュラ」「COMEDYリア王」「スサノオのオロチ退治」など



ソレッタ・織姫

元「星組」メンバー。
舞台女優としては既に世界中の脚光を浴びている。が、気位が高く協調性はあまりない。
＜主な主演作品＞
「楊貴妃伝」「ベニスの商人」
「大江戸秘帖」など

レニ・ミルヒシュトラーセ

元「星組」メンバー。
明晰な頭脳と冷静な判断力を持ち、天才的なバレエの踊り手でもある。
＜主な主演作品＞
「牛若丸」「七夕伝説」「ヒノキオ」など

他にも帝国歌劇団には、花組をサポートする様々な人たちがいます。

米田一基

銀座大帝国劇場の支配人兼「帝国華撃団」の総司令。酒好きで口も悪いけれど、メンバーの信頼は厚い。

大神一郎

普段は大帝国劇場のモギリ係。実は「帝国華撃団・花組」隊長として悪と戦う、真面目で正義感溢れる好青年。

藤枝かえで

藤枝あやめの妹。
姉の後任として帝劇の副支配人となる。護身術もかなりの腕前。

帝劇三人娘

大帝国劇場売店・販売員の高村椿。受付担当の榊原由里と藤井かすみ。花組をサポートしてくれる頼もしい仲間。

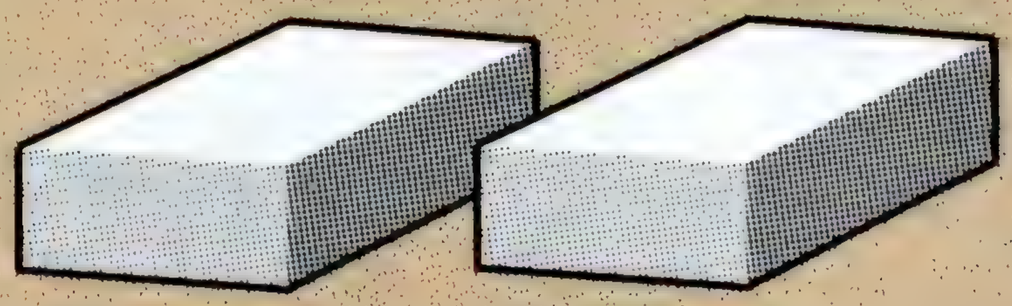
邪悪な組織・黒鬼会

帝都滅亡を狙う悪の組織。

1.プレイ前に準備すること

「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」の世界へようこそ！まず、このゲームで遊ぶために用意してもらいたいものがあります。それは……

①サクラ大戦ドラマチックカードゲームのスターターボックス



1人1箱必要です

このスターターボックスには以下のものが入っています

カード50枚

＋

ルールブック（この冊子です）

②対戦相手

さあ、「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」のスターターボックスを2つ用意して、対戦相手を見つけたらゲームの準備は完了です。

2.カードの種類

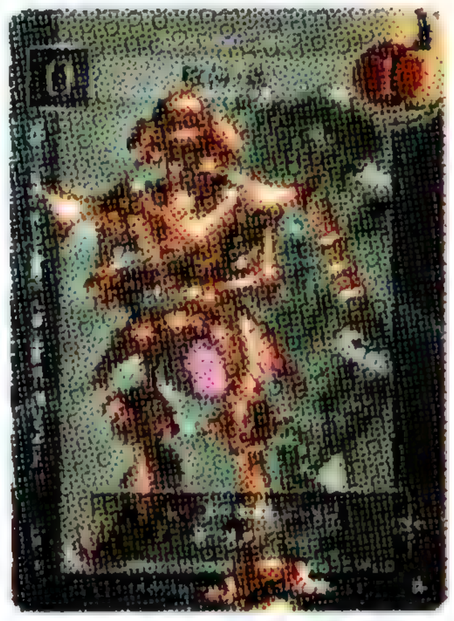
ここでは、ゲームで使うカードの種類とその簡単な読み方を説明します。

カードは全部で6種類

キャラクターカード

※14P、15P参照

敵カード



※16P、17P参照

サブキャラクターカード

※18P、19P参照

演目カード

※20P、21P参照

演出カード

※22P、23P参照

イベントカード

※24P、25P参照

スターターボックスには、1箱で50枚のカードが入っています。それぞれのスターターボックスごとに違うカードが入っています。

キャラクターカード

Character Card

さくらたち花組メンバーのカード。舞台衣装や戦闘服など、様々な衣装に身を包んだメンバーが描かれています。彼女たちと協力して、公演の成功を目指しましょう。

①カード名／カードの名前

②演技力／演目を演じる能力(マーク1つで1点になります)

③戦闘力／敵と戦う能力(マーク1つで1点になります)

④キャラクター名／カードに描かれているキャラクターの名称

⑤特殊能力／そのカードだけが持っている能力

※カードによっては演技力、戦闘力、特殊能力が無いものもあります。

キャラクターカードを出すことができるフェイズ

※フェイズについて：32P～40P参照

敵カード

Enemy Card

公演の邪魔をする敵をあらわしたカードです。
「敵カード」を舞台に出すことで、相手の公演を邪魔することができます。
邪魔されている間は、公演を行うことができません。

---

①カード名／カードの名前

②必要捨て札枚数／このカードを舞台に出すために手札から捨てるカードの枚数

③戦闘力／カードの戦闘力

④キャラクター名／カードに描かれているキャラクターの名称

⑤特殊能力／カードの戦闘力や、特殊な能力

※カードによっては特殊能力が無いものもあります。

敵カードを出すことができるフェイズ

サブキャラクターカード

Sub Character Card

花組をサポートしてくれる仲間たちや、
相手の公演や稽古を邪魔することができるカードです。
いつでも使える便利なカード、ターン終了時まで効果を発揮します。

※詳しくは：42P～45P参照

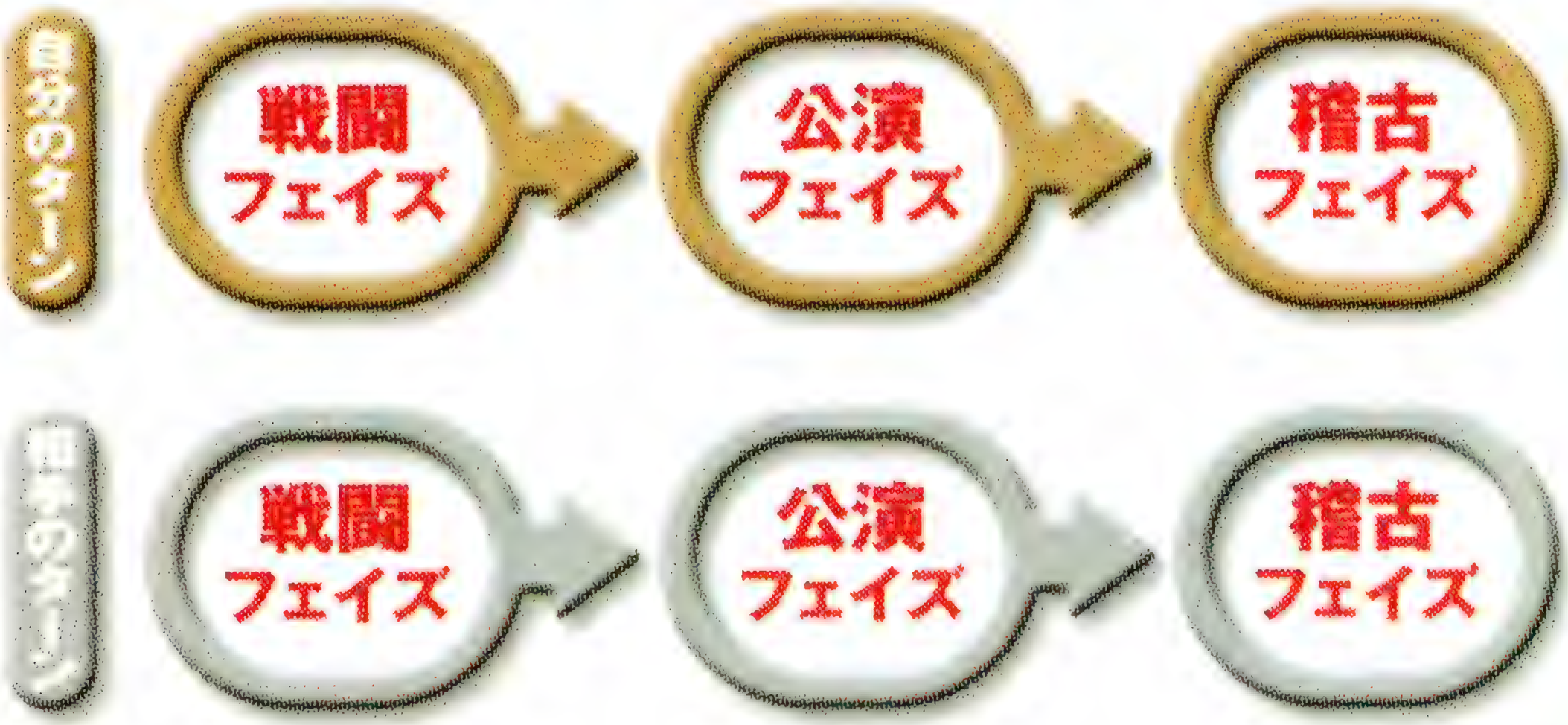
①カード名／カードの名前

②必要捨て札枚数／このカードを舞台に出すために、手札から捨てるカードの枚数

③キャラクター名／カードに描かれているキャラクターの名称

④特殊能力／カードを使うと起きる効果

サブキャラクターカードを出すことができるフェイズ



演目カード

Show Card

演目を表したカードです。
演目ごとに、主演女優や難易度などが違います。この演目を成功させて、収入を得ることがこのゲームの目的です。

---

①カード名／カードの名前

②収入／この演目を成功させたときに、得られる収入

③主演キャラ・必要演技力／
演目の主演キャラクターと必要な演技力

④出演キャラ・必要演技力／
主演以外に出演するキャラクターと必要な演技力
（主演以外のどのキャラクターでも構いません）

演目カードを出すことができるフェイズ

演出カード

Direction Card

公演での舞台演出や、舞台で起きるハプニングなどを表したカードです。

自分の出した演目カードにつけて使います。公演の難易度を下げたり、収入を増やしたり、公演をサポートしてくれます。

（「演出カード」は、舞台に1枚しか出せません。）

※詳しくは：42P～45P参照

①カード名／カードの名前

②必要捨て札枚数／このカードを舞台に出すために、手札から捨てるカードの枚数

③収入／演目を成功させたときに得られる収入

（マイナスの場合もあります）

④キャラクター名／カードに描かれているキャラクターの名称

⑤特殊効果／カードを使うと起きる効果

演出カードを出すことができるフェイズ

イベントカード

Event Card

様々な効果を得たり、発揮することができるカードです。
自分の花組をサポートするカードから、相手の邪魔をするカードまで、その効果は様々です。
（このカードは使い捨てのカードです）

※詳しくは：42P～45P参照

①カード名／カードの名前

②必要捨て札枚数／このカードを舞台に出すために、手札から捨てるカードの枚数

③キャラクター名／カードに描かれているキャラクターの名称

④特殊効果／カードを使うと起きる効果

イベントカードを出すことができるフェイズ

※使い捨てについて：53P参照

3.通常ルールと簡単ルール

この「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」には、本来のルールである通常ルールと、簡易版の簡単ルールがあります。

- 通常ルールは「公演の収入を100以上集める」こと。
- 簡単ルールでは「先に公演をひとつ成功させる」ことが目的になります。

勝利条件以外は同じルールなので、はじめは簡単ルールで遊んでみてください。

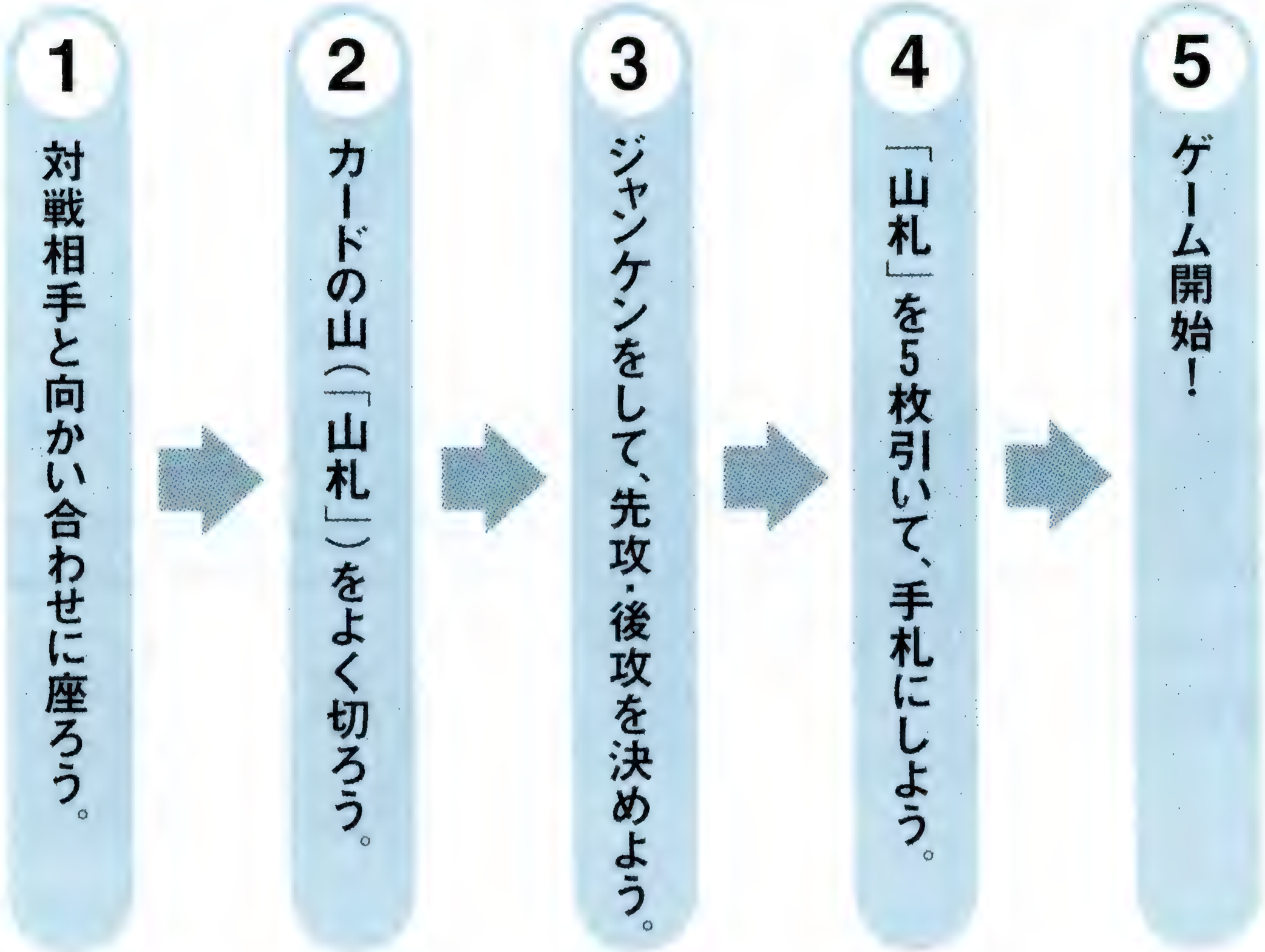
よく混ざる山札の切り方

山札を組んだ直後や遊んだ後の山札をよく混ぜるには、こんな方法が効果的です。

①山札の上から、カード6枚を引いて並べます。

②並べたカードの上に、1枚ずつ順番にカードを重ね、6つの山を作ります。最後に6つの山をひとつにまとめて、シャッフルすれば、山札は完成です！山札を切るときには、カードを全て裏にしてから行ってください。

4.さあゲームを始めよう!



ゲームを始める前に、まずはカードの山(山札)をよく切りましょう。それが終わったら、「山札」の位置に「山札」を置いてください。

※詳しくは：30P～31P参照

ジャンケンをして、先攻、後攻を決めたら、自分の「山札」の上から5枚を引いて、相手に見せないように手に持ってください。この、自分の手元にあるカードを「手札」といいます。

ゲームは、先攻のターン→後攻のターン→先攻のターン→・・・を交互に繰り返して進みます。

5.ゲームの流れ

引き札フェイズ

※詳しくは：32P参照

山札からカードを１枚引いて、手札に加えます。

戦闘フェイズ

※詳しくは：33P～35P参照

相手が舞台に「敵カード」を出している場合、その「敵カード」と戦闘を行います。

使えるカードの種類

イベントカード

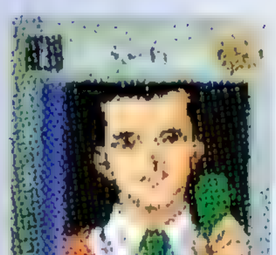
サブキャラカード

公演フェイズ

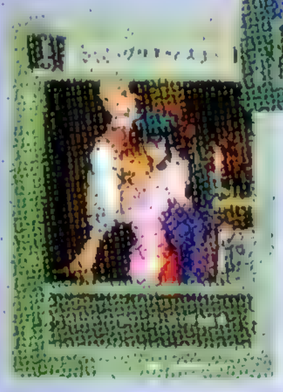
※詳しくは：36P～37P参照

舞台に出しておいた「演目カード」を上演します。
舞台に相手の「敵カード」がある場合、演目カードは捨て札されます。演目が成功した場合、その「演目カード」は収入になります。

使えるカードの種類



演出カード



イベントカード

サブキャラカード

稽古フェイズ

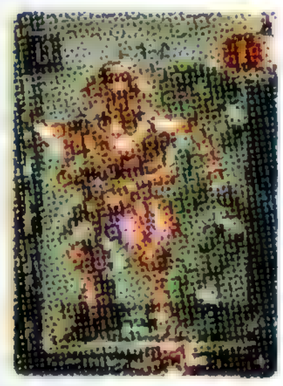
※詳しくは：38P～39P参照

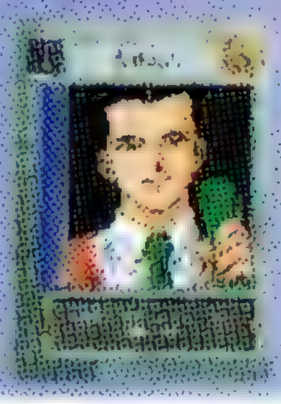
ここでは、公演フェイズ及び戦闘フェイズに備えて、「キャラクターカード」や「演目カード」を出し、準備します。
その他のカードも出せます。

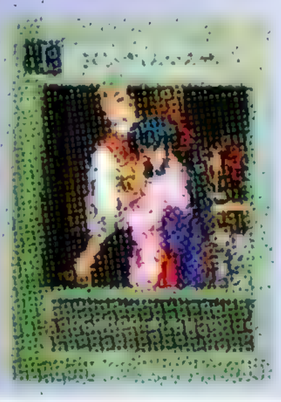
使えるカードの種類

演目カード

キャラクターカード


敵カード


演出カード


イベントカード

サブキャラカード

捨て札フェイズ

※詳しくは：40P参照

手札を捨て札して、5枚以下になるようにします。
5枚以下になるなら何枚捨てても構いません。

手札補充フェイズ

※詳しくは：40P参照

手札が5枚になるまで、山札からカードを引きます。

全てのフェイズが終わったら、ターンは終了です。
次のターンは相手のターンになります。

6.カードの並べ方

「サブキャラクターカード」
効果を発揮しているサブキャラクターカードは、ここに置いておきます。

「敵カード」
対戦相手の演目を邪魔する敵カードです。対戦相手に向けて置いてください。

「キャラクターカード」花組メンバーのキャラクターカードを置く場所です。左から、さくら、すみれ、マリア、アイリス、紅蘭、カンナ、織姫、レニの順番に置いてください。

ゲーム中に、プレイヤーがカードを置く場所のことを「舞台」と呼びます。「舞台」にカードを置くときは、それぞれのカードを下の図のように並べてください。

「演目カード・演出カード」

手札から出した演目カードはここに置きます。演出カードは、演目カードの内容が見えるようにずらして、演目カードの上に置いてください。

「収入」

成功した演目カードと演出カードは、収入としてここにためておきます。

「山札」

ゲームを始めるときは、ここに自分の山札を置きます。

「捨て山」

捨て札になったカードを置く場所です。横向きに、表を向けて置いてください。

自分の舞台

7.ルール指南

さあ、ゲームの準備ができたら、実際にゲームをはじめましょう。ここでは「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」のルールを、「フェイズ」ごとに解説しています。

「フェイズ」というのは、ゲームの区切りのことで、各フェイズでできることが決まっています。このフェイズを順番にこなし、最後まで「フェイズ」が終わると、先攻のターンが終わって、後攻のターンになります。

まずは先攻のターンの開始です。このページの下の引き札フェイズからゲームをはじめてください。

引き札フェイズ

山札の一番上からカードを1枚引いて手札に加えます。

戦闘フェイズ

「戦闘フェイズ」は、相手の舞台に出ている「敵カード」と、花組が戦うフェイズです。もしも「敵カード」が舞台上にあるときは、花組は敵を倒しに出撃するため、公演を行うことがきません。つまり……あなたが舞台に「敵カード」を出しておけば、相手の花組の公演を邪魔できるかもしれないのです。※ここで敵を倒すことができても、できなくても、「戦闘フェイズ」が終わったら「公演フェイズ」になります。もしも敵が舞台の上に残っていると、「公演フェイズ」で公演を行えないので注意してください。

戦闘フェイズでできること

1. 相手の「敵カード」が舞台に出ているかを確認します。
（もしも出ていなければ、戦闘フェイズは終了）

2. 信頼度が相手以上のキャラクターの「戦闘力」を合計します。
（信頼度が相手と同じキャラクターの戦闘力も合計します）

3. 合計した戦闘力の分だけ「敵カード」を舞台から取り除いて、戦闘フェイズは終了。「公演フェイズ」に進んでください。

※信頼度について：34P参照

戦闘フェイズはここに注意

この戦闘フェイズで、注意してほしいのは2つ。

＜その1＞戦闘に参加できる花組メンバー（キャラクター）は、信頼度が相手以上のキャラクターだけということ。
つまり……もしもあなたと相手、お互いの舞台にさくらがいた場合、それぞれの舞台に出ているさくらの信頼度の合計を比べて、自分のさくらの信頼度が相手と同じか高ければ、戦闘に参加できるということです。低いと参加できません。
＜その2＞戦闘力の計算方法。これについては次のページを参照してください。

信頼度はここを見よう

「そのキャラクターのカードの枚数＝信頼度」が基本になります。その数に、一番上のカードの特殊能力を加えると、そのキャラクターの信頼度になります。

カード枚数

この場合、カード3枚＋特殊能力（信頼度＋1）で、信頼度は「4」になります。

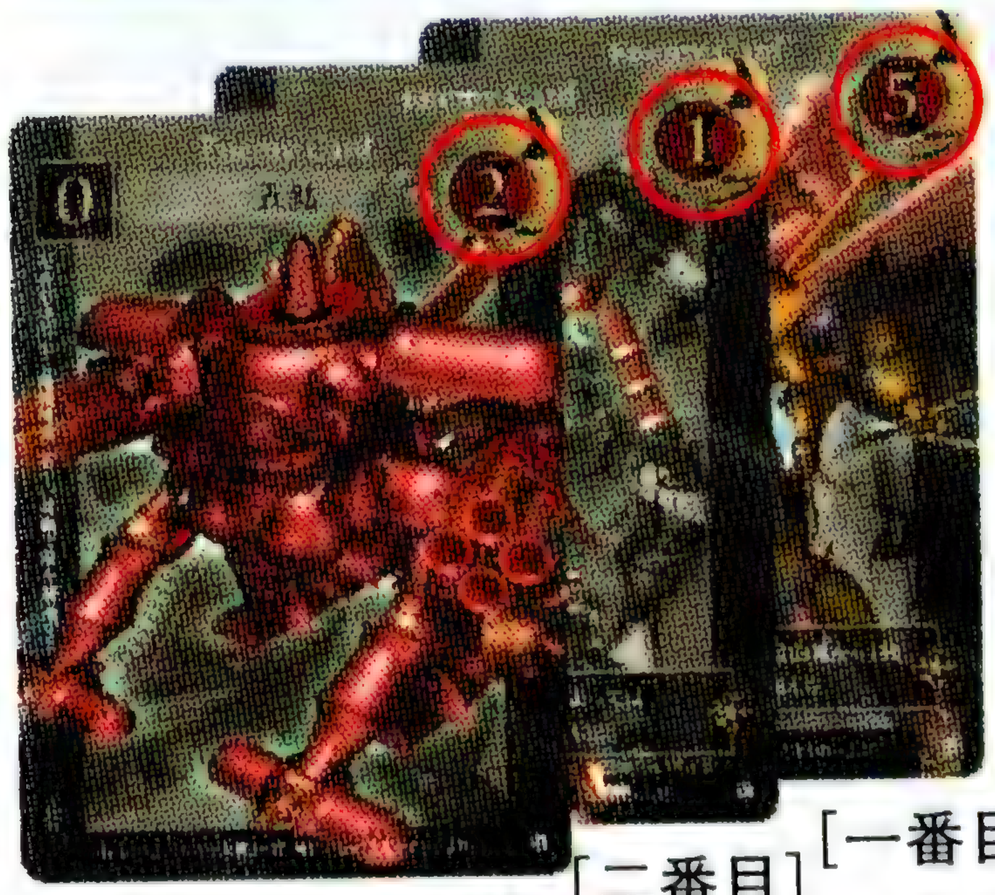
特殊能力

キャラクターの戦闘力の計算方法

キャラクター１人の戦闘力は、各カードの戦闘力「戦」マークの数の合計と、一番上にあるカードの特殊能力によって決まります。※ただし、戦闘力を発揮できるのは、信頼度が相手以上のキャラクターだけです。相手より信頼度が低いキャラクターの戦闘力は、計算されません！

各カードの戦闘力合計（＋1）＋特殊能力（戦闘力×2）で「2」になります。

戦闘の解決はこうしよう



この場合、花組の戦闘力を「7」とすると、下から2枚の敵を倒せます。2枚を倒した時点で、花組の残り戦闘力は「1」なので、最後の敵を倒すことはできません。

まず古い順の「敵カード」の戦闘力と花組の戦闘力を比べます。花組の戦闘力が「敵カード」以上なら、その敵を舞台から取り除くことができます。

※一番古い敵を倒しても花組の戦闘力が残っている場合は二番目の敵、三番目の敵……と下から順番に敵を倒せます。

公演フェイズ

このフェイズでは、前の自分のターンに出しておいた、「演目カード」の演目が公演されます。

公演フェイズでできること

1. 「演出カード」を舞台に出せます。

2. 舞台に「演目カード」が出ている場合、条件を満たしていれば、公演は成功！「演目カード」と、「演出カード」を収入に置きます。

2' 公演が失敗したときは、「演目カード」と、「演出カード」を捨て山に置きます。

公演を成功させる条件

このフェイズで演目を成功させるためには、いくつかの条件があります。

＜条件その1＞敵が舞台にいないこと。

相手の出した敵が、舞台の上に出ていると、花組は「出撃中」となり、公演を行うことができません。

＜条件その2＞演技力が足りていること。

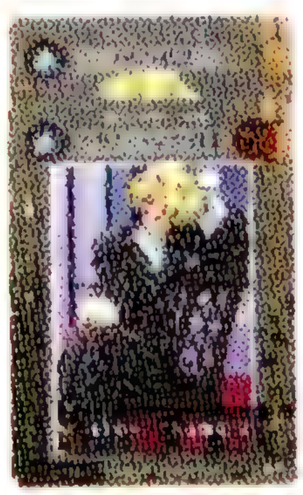
「演目カード」の下には、その演目に出演するキャラクターと必要な演技力が書かれています。

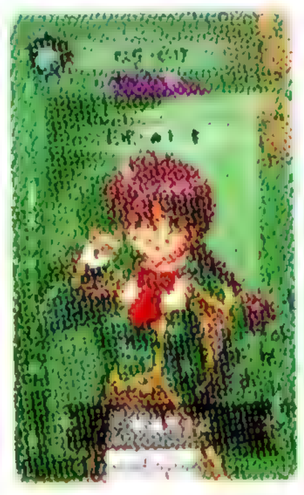
公演に必要なキャラクターの信頼度が、相手の同じキャラクターの信頼度以上になっていることと、キャラクターの演技力の「 」マークの数が演目の必要演技力以上になっていることが、演目を成功させるための条件です。

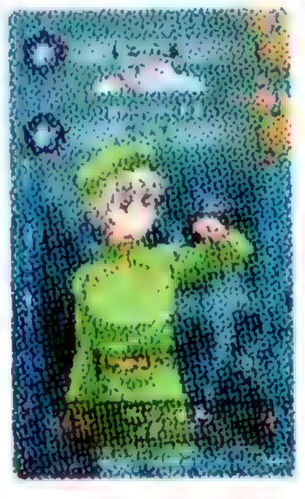
演目の公演、実際にはどうするの？

例えば、この「幸福の王子」のカードなら・・・・

相手の信頼度が
マリア② すみれ② カンナ④
の場合







条件1：相手の出した敵が舞台にいない

条件2：マリアとレニの信頼度が相手以上

条件3：マリアとレニの演技力が2以上ある

条件4：上の2人の他に、信頼度が相手以上の花組メンバーがいて、そのメンバーの演技力が0以上ある。

＜この場合は紅蘭が出演できます＞

という4つを満たしていれば、公演は成功となります。

稽古フェイズ

稽古フェイズでできること

1. 「敵カード」を（1枚だけ）舞台に出せます。
2. 「演目カード」を（1枚だけ）舞台に出せます。
3. 「キャラクターカード」を（各キャラクターにつき1枚だけ）舞台に出せます。
4. 「演出カード」を（1枚だけ）舞台に出せます。

！「敵カード」を舞台に出すには？

手札から「敵カード」を出すことができます。一度のフェイズで出すことのできる「敵カード」は1枚までです。また、次のターンになれば、新たな「敵カード」を舞台に出すことができます。

！「演目カード」を舞台に出すには？

「演目カード」が自分の舞台に1枚も出ていない場合に、手札から「演目カード」を出すことができます。

自分の舞台にいる花組メンバーの演技力や信頼度が足りない時でも、次の公演フェイズに使える「演出カード」や

「サブキャラクターカード」がある場合には、
思い切ってチャレンジしてみるのもいいでしょう。

「キャラクターカード」を舞台に出すには？

手札から、「キャラクターカード」を舞台に出すことができます。一度の稽古フェイズで出すことのできる「キャラクターカード」は、キャラクター1人につき1枚までです。

また、舞台に出せるカードは、キャラクター1人につき5枚までです。6枚目を出したいときは、すでに出ているキャラクターカード5枚の中から、好きなカード1枚を選んで捨て山に置いてください。

キャラクターカードの置き方

すでに舞台に出してあるキャラクターと同じキャラクターを出すときは、上に重ねて置きます。

たとえば・・・・すでに「さくら・私服」が自分の舞台に出ているときに「さくら・戦闘服」を出す場合には、このように「さくら・私服」の上に「さくら・戦闘服」を重ねて置きます。このときカードを少しずらして、カードの上についている演技力「　」と戦闘力「　」のマークが見えるように置いてください。

捨て札フェイズ

このフェイズでは、手札が5枚以下になるように、手札の中から、カードを捨て山に置きます。

このとき、手札を5枚よりも少なくなるように捨ててもかまいません。

捨て札フェイズでできること

1. 手札が5枚以下になるように捨て札をします。（手札が5枚より少なくなっても構いません）

手札補充フェイズ

※山札がなくなった場合、このフェイズは発生しません。

このフェイズでは、手札が5枚ちょうどになるように、山札から引いて手札に加えます。もちろん手札が5枚ある場合には、カードを引くことができません。

手札補充フェイズでできること

1. 手札が5枚になるようにカードを引きます。

～以上で1ターン終了となります。～

8.勝利の条件

通常ルールの場合

●先に合計100以上の収入を集めたプレイヤーの勝利です。

●100点分の収入が集まっていない場合‥‥

両方の山札が無くなるまで、ゲームを続けてください。先に山札が無くなったプレイヤーは、手札だけでゲームを続けてください。先に山札が無くなったプレイヤーの手札が無くなっても、相手の山札が無くなるまでゲームが続きます。両方の山札が無くなったら、収入に置かれているカードの収入を合計してください。

1点でも収入が多いプレイヤーの勝利です。

●両方の山札が無くなった状態で、お互いの収入が同じだった場合、その勝負は引き分けになります。

簡単ルールの場合

●先に公演を成功させたプレイヤーの勝利です。

●お互いに山札が無くなった場合、その勝負は引き分けになります。

9.演出カード、イベントカード、サブキャラクターカードの使い方！

「演出カード」・「イベントカード」・「サブキャラクターカード」の3つは、相手の公演を邪魔したり、自分の公演を有利にしたりする便利なカードです。ルールをよく読んで、上手に活用しましょう！

●演出カード

●イベントカード

●サブキャラクターカード

演出・イベント・サブキャラクターカードの特徴

●使う場合、捨て札が必要です。

●使えるフェイズが決まっています。

●何らかの行動に割り込んで使えます。

●相手のターンにも使えます。
（イベント・サブキャラクターカードのみ）

カードを舞台に出すには？

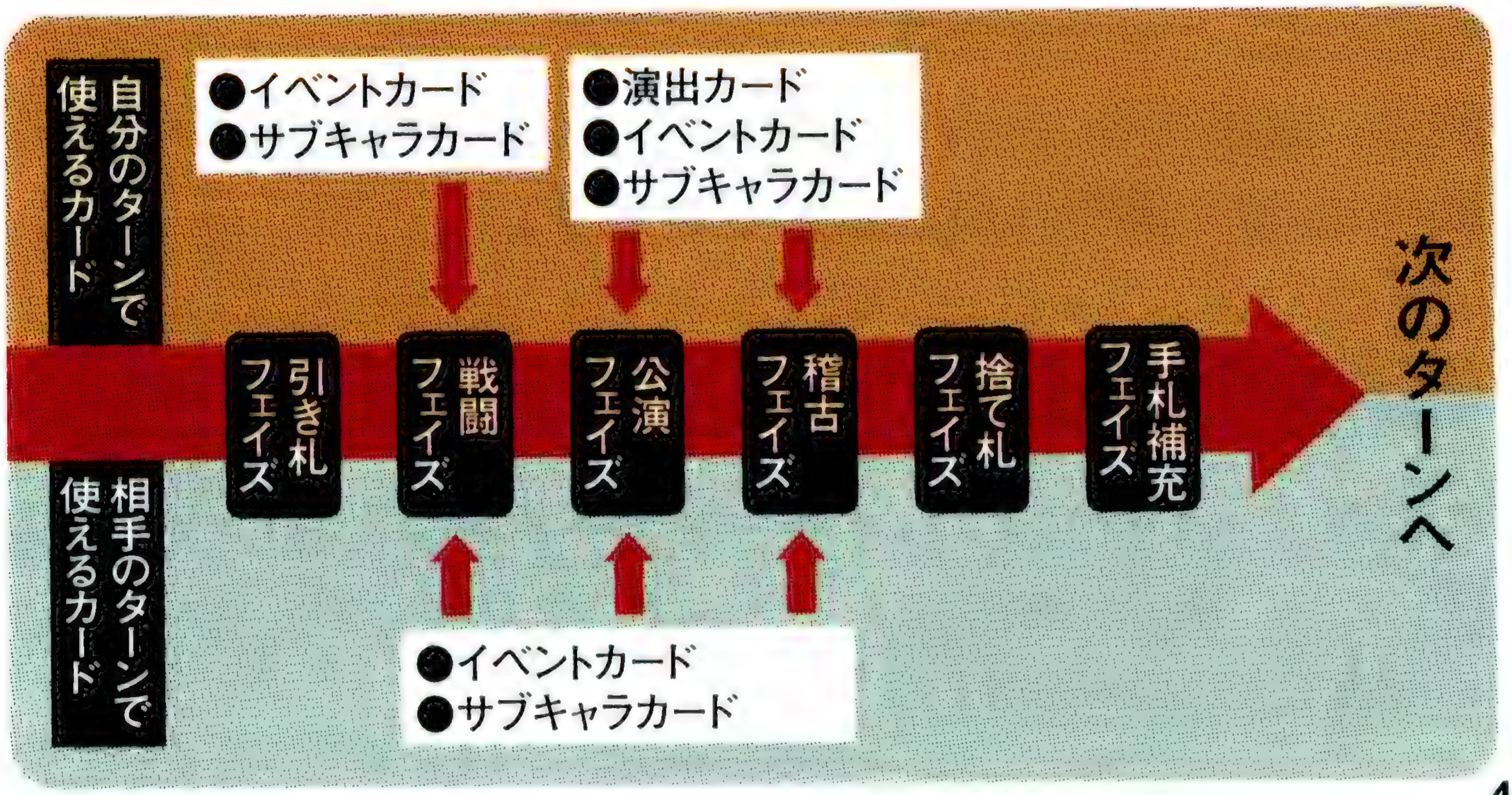
演出・イベント・サブキャラクターカードを舞台に出すときには、カードの「必要捨て札枚数」の数だけ、手札からカードを捨て札しなければなりません。

手札の枚数が足りないときには、カードを使うことはできません。

どっちが先に使えるの？

演出・イベント・サブキャラクターカードは、そのカードが使えるフェイズ(下の囲みを参照)なら、いつでも使うことができます。

自分のターンの場合、自分から順番に、これら3種のカードを使うことができます。また相手のターンの場合、相手がこれら3種のカードを使用した後(または、順番をパスした後)に使うことができます。



相手の行動に割り込んでみよう

対戦相手のプレイヤーが、何らかのカードを使ったときに、その行動に対して、割り込んでカードを使うことができます。

どのカードで割り込めるの？

「演出カード」・「イベントカード」・「サブキャラクターカード」のうち、そのフェイズであなたが使えるカードです。
それぞれのフェイズでどのカードが使えるかは、43Pの図で確認してください。

相手の割り込みに割り込めないの？

相手が割り込んできたときは、自分も「相手の割り込みに割り込む」ことができます。
お互いに使えるカードがなくなるまでは、「割り込みの割り込み」にまた割り込むこともできます。

どういう順番で処理するの？

これ以上、どちらのプレイヤーもカードを使わないことを確認したら、最後に割り込んだカード（後で使われたカード）から順番に効果を発揮します。

「演出カード」って特別なの？

演出カードは、「自分のターンの公演フェイズ」と「自分のターンの稽古フェイズ」にしか使えないカードです。でも自分のターンの公演フェイズであれば、「イベントカード」や「サブキャラクターカード」と同じように、相手の行動に割り込んで使うことができます。

割り込み処理のされ方

今は、Aさんのターンの公演フェイズです。

ここでAさんは、サブキャラクターカード「①」を使いました。対戦相手のBさんは、これに割り込んで、サブキャラクターカード「②」を使いました。Aさんはさらに割り込んで、演出カード「③」を使ったところです。

・・・・この場合、カード3枚の効果は、下のような順番で適用されます。

まず最初に効果を適用するのは、いちばん最後に割り込んだ「③」のカードです。

「③」のカードが効果を発揮したら、次に「②」のカードの効果を発揮します。いちばん最初に使われた「①」のカードが効果を発揮できるのは、いちばん最後になってしまいます。

もっともっと「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」を楽しもう!

カードを集めよう

「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」には、第一幕158種(内キラカード18種)と、第二幕189種(内キラカード27種)と、たくさんのカードがあります。買ってきたばかりのスターターボックスには50枚のカードが入っているわけですから、あなたが持っていないカード、知らないカードが何十種類もあるのです。

全カードリストで持っているカードをチェックしてみるのも良いでしょう。

カードを交換しよう

どうしても欲しいカードがあるけれど、なかなか手に入らない。そんなときは、友達の持っているカードと、自分の持っているカードを交換してもらいましょう。但し、交換してもらうときは、お互い納得のいく交換をするようにしましょう!

手に入りにくいカードって?

カードのレア度はカードの下についている「●」マークの数でわかります。「●」が多いほどレア度の高いカードで、3つがもっとも手に入りにくくて、マークの無いものはよく手に入るカードになります。

カード設定

コモン	27種類	マークなし
アンコモン	75種類	●
レア	60種類	● ●
スペシャルキラ27種類		● ● ●

きみだけの山札を作ろう

「サクラ大戦ドラマチックカードゲーム」では、集めたカードを使って自分だけの山札を作ることができます。

スターターボックスに入っている、買ってきたばかりのカードでは、実現できない演目カードがあります。そこで、集めたカードを山札に追加したり、使わないカードと入れ替えたりして、どんどん自分の山札を改造していきましょう！

山札を作るときの注意

山札を改造するときには「この演目を成功させたい!」「大好きなキャラクターで公演をしたい!」などなど、どういう山札にしたいのかを決めてから、山札を作りはじめることをオススメします。

たとえば、キャラクターをたくさん入れて、「レビュウ・夢のつづき（全員の演技力が2必要です）」を成功させるための山札を作るというのも面白いでしょう。

山札作成の細かいルール

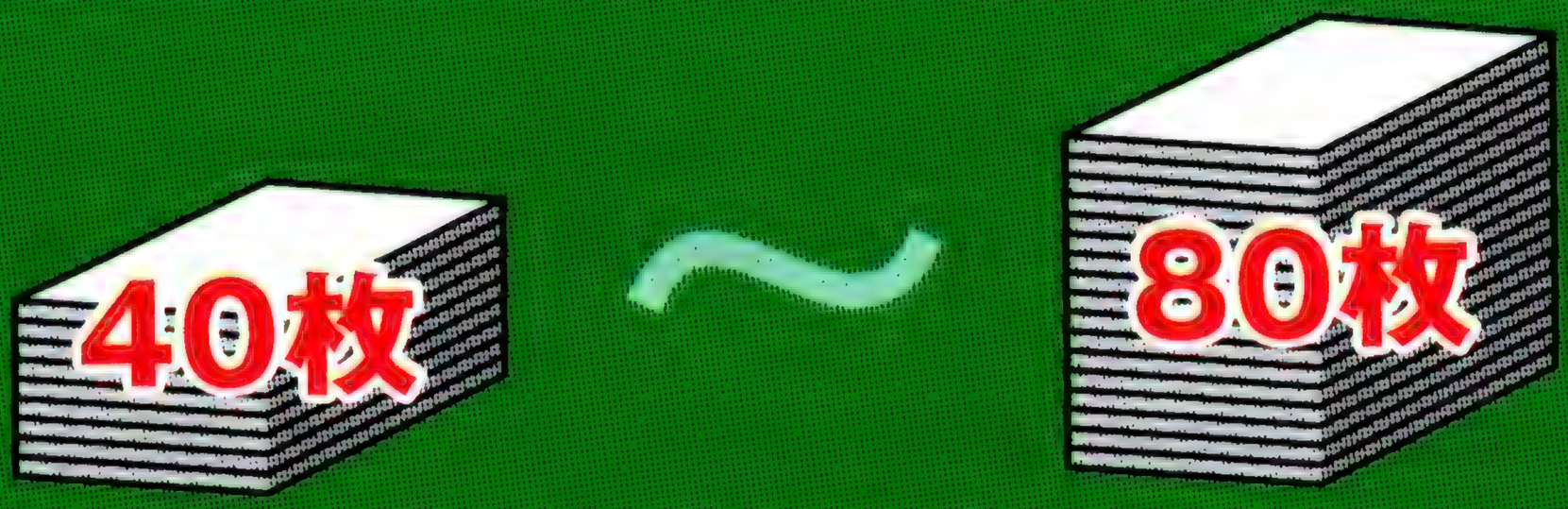
山札に手持ちのカードを加えたり、すでに入っているカードを抜いたりするときは、このページのルールを守ってください。

①：山札は40枚以上、80枚以下で作る。

②：同じキャラクターで、同じ名前のカードは4枚までしか入れられない。

この2つのルールさえ守れば、あなたの山札を好きなように作り替えることができます！

山札のルール



同じキャラクターで、同じ名前のカードは
4枚まで入れられます。

Q&A

Q.キャラクターの信頼度が6以上になった場合、その信頼度は5として扱うのでしょうか？

A.その場合、その信頼度の数値をそのまま使用します。

Q.キャラクターの信頼度が0以下になった場合、信頼度0のキャラクターとして扱うのでしょうか？

A.はい、その通りです。

Q.ある花組のキャラクターの信頼度が相手と同じだった場合、両方のプレイヤーがそのキャラクターを使用できるのでしょうか？

A.はい。両方のプレイヤーがそのキャラクターを使用できます。

Q.相手の敵カードの戦闘力が2・5・15の順番に出ている時に、花組の戦闘力の合計が20だった場合、敵カードはどの順番で捨て札されるのでしょうか？

A.相手が出した敵の古い順から捨て札されます。この場合、2と5の敵を捨て札し、15の敵は場に残ります。

Q.既に演目カードを出している場合、既に出ているカードを捨てて、新たに演目カードを出すことはできないのでしょうか？

A.できません。

Q.捨て札フェイズで、手札をすべて捨ててしまっても良いのでしょうか？

A.構いません。その際山札の残り枚数にも注意しておきましょう。

Q.捨て山の中を見てもいいのでしょうか？

A.いいえ。どのプレイヤーも確認することはできません。

Q.捨て札フェイズや、コストを支払う際に捨てるカードは、相手のプレイヤーに見せなければならないのでしょうか？

A.はい。相手にどのカードを捨てたのか分かるようにしてください。

Q.SPカードと、普通のカードは混ぜて使っても良いのでしょうか？

A.混ぜて使っても構いません。但し、同じキャラクターの同じ名前のカードは山札に4枚までしか入れることができません。

Q.戦闘フェイズで自分のさくら(戦闘力1)に「破邪剣征・桜花天舞」を2枚使用した場合、さくらの戦闘力はどうなるのでしょうか？

A.さくらの本来の戦闘力1×10×10で、100になります。

Q.「織姫・デート」等の花組キャラクターとのデートのイベントカードの効果は、そのキャラクターのカードを新たに手札から出すということでしょうか？

A.いいえ。既に舞台に出してあるそのキャラクターのカードのうち、好きなカードを1枚、一番上に移動させます。

Q.舞台とはどこのことでしょうか？

A.収入・山札・捨て山以外の、カードを置く場所のことです。収入・山札・捨て山は舞台ではありません。

Q.「風組・高村椿」を使った結果、戦闘力が0以下になった敵は捨て札されるのでしょうか？

A.いいえ。戦闘力0の敵として場に残ります。

STAFF LIST

■総合プロデューサー
広井王子
■キャラクター原案
藤島康介
■キャラクターデザイン
松原秀典

■カードゲームオリジナルイラスト
亀井幹太
Production I.G
山口恭史
■パッケージイラスト
松原秀典
■エグゼクティブプロデューサー
名越康晃
（株式会社レッド・エンタテインメント）
佐藤博久
（株式会社セガ）
山本ゆうこ
（株式会社メディアファクトリー）
■スーパーバイザー
大場規勝
（株式会社オーバーワークス）
■プロデューサー
大沼功
泉谷法男
（株式会社メディアファクトリー）
山田大夏
（5th Council）
■ゲームデザイン
中井まれかつ（5th Council）
■ディレクター
一迫健介（5th Council）
■ゲーム製作
加瀬陽
田尻和浩
■設定・監修
伊井俊一
森田直樹
（株式会社レッド・エンタテインメント）
■コーディネート
奥村圭作
久保亨
山田浩生
兵藤雅也
（株式会社レッド・エンタテインメント）
澤公司
上田ゆみ子
（株式会社セガ）
野中竜太郎
堀川祐史
渡邊栄一郎
（株式会社オーバーワークス）
■プロダクトデザイン
岩田紗由美
國谷尚代
（株式会社メディアファクトリー）
■アートディレクター
田島照久
（株式会社ジーズディズ）
■アートデザイン
川戸清也
（株式会社レイアップ）
児玉明子
（株式会社ジーズディズ）
■ルールブック編集
寺田とものり
■webデザイン
林達也
■プロモーション
佐藤礼二
永野修
竹内倫
（株式会社メディアファクトリー）
■制作管理
若山武司
（株式会社メディアファクトリー）

■企画原案
株式会社レッド・エンタテインメント
■製作
株式会社メディアファクトリー
■総監修
株式会社レッド・エンタテインメント
株式会社セガ
株式会社オーバーワークス

［公式HP］
http://www.sakura-card.com

商品についてのお問い合わせは
＜お客様相談窓口＞TEL. 03-5469-4880
電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～18時
※電話番号はよく確かめてからお間違いのないように
ご注意ください。
株式会社メディアファクトリー
〒150-0002　東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル

～第二版・第一稿～

©SEGA ©RED Created in cooperation with OVERWORKS
PRODUCT BY MEDIA FACTORY

発売元：株式会社メディアファクトリー
販売：株式会社クロス・エンタテインメントディストリビューション